

QUICK START

The CD-ROM version of *The Legend of Kyrandia* requires 1M free on your hard drive.

TO INSTALL FROM DOS: Place the KYRANDIA CD into a CD caddy and insert this into your CD-ROM drive.

Type (your CD drive): to change to your CD drive. For example, if your cd drive is called "C:", type C: (enter).

Type INSTALL., press (enter), then follow the prompts that appear.

TO PLAY: From the directory created on your hard drive, type KYRACD.

TO INSTALL FROM WINDOWS™: Select (RUN Under) the FILE menu. Type (your CD drive) \WIN

DOWSWINSTE.EXE. Follow the prompts that appear.

TO PLAY: Double Click on the KYRACD icon in the CD window.

DEMAIRAGE RAPIDE

La version CD-ROM de *The Legend of Kyrandia* nécessite 1 Mo de libre sur votre disque dur.

POUR INSTALLER À PARTIR DU DOS: Placez le CD KYRANDIA sur le plateau CD, et insérez-le dans le lecteur de disque CD-ROM. Tapez (lettre correspondant à votre lecteur CD) pour vous positionner sur votre lecteur CD. Si votre lecteur CD correspond à la lettre "C:", taper C: (Entrée). Tapez INSTALL., appuyez sur (Entrée), puis suivez les prompts à l'écran.

POUR JOUER: À partir du répertoire spécifié sur l'écran, tapez KYRACD.

POUR INSTALLER À PARTIR DE WINDOWS™: Sélectionnez EXECUTER sur le menu FICHIER. Tapez (lettre correspondant à votre lecteur CD) \WINDOWS\WINSTE.EXE. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

POUR JOUER: Cliquez deux fois sur l'icône KYRACD dans la fenêtre CD.

SCHNELLSTART

Die CD-ROM-Version von *The Legend of Kyrandia* benötigt 1MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte.

INSTALLIEREN VON DOS AUS: Legen Sie die KYRANDIA-CD in einen CD-Caddy, und schieben Sie diesen in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie (Ihr CD-Laufwerk): ein, um das entsprechende Laufwerk zu aktivieren. In der Name Ihres Laufwerks z.B. "C:", geben Sie (Enter) ein. Geben Sie dann INSTALL. ein, drücken Sie Enter, und befolgen Sie alle weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.

SPIELBEGINN: Geben Sie von dem auf Ihrem Festplatte erstellten Verzeichnis aus KYRACD ein.

INSTALLIEREN VON WINDOWS™ AUS: Wählen Sie AUSFÜHREN (RUN) vom DATEI/ABLAGEN Menü (FILE). Geben Sie (Ihr CD-Laufwerk) \WINDOWS\WINSTE.EXE ein. Befolgen Sie danach die Anweisungen auf dem Bildschirm.

SPIELBEGINN: Klicken Sie zweifach das KYRACD-Icon im CD-Fenster an.

LABIES&FIENDS

THE LEGEND OF Kyrandia™

BOOK ONE

Westwood



PC CD-ROM

English: Table of Contents

History of Kyrandia.....	1
Game Screen.....	4
Clicking Around Kyrandia.....	5
Carrying On in Kyrandia.....	6
Credits.....	27

Français: Table des matières

L'Histoire de Kyrandia.....	10
L'écran jeu.....	13
Cliquer dans Kyrandia.....	14
Transporter des objets dans Kyrandia.....	15
Crédits.....	27

Deutsch: Inhalt

Die Geschichte Kyrandias	18
Der Spielbildschirm	21
Klicken durch Kyrandia.....	22
Handhabung von Gegenständen	23
Mitarbeiter	27



The History of Kyrandia

Deep within the ancient forests, the enchanted world of Kyrandia has long been known as the most magical of the ancient Kingdoms.

Many centuries before our story, King William the First created a covenant with the Natural kingdom. The residents of Kyrandia and the Natural world were made partners in a plan of mutual care and protection.

An enormous gem, now known as the Kyragein, emerged from the ground on the spot where King William stood.

The gem was given to the people of Kyrandia by the Land as a symbol of this sacred alliance. It was the responsibility of the Royal family to ensure the safety of the Kyragein.

Before the Kyragein, magic only existed as unconnected fragments of a temporary nature. The Kyragein has concentrated the magic powers and produced stronger magic in Kyrandia than anywhere else in the Kingdoms of man.

The simple stone masons faced with the difficult task of building a vault to house the magical artifact developed the first uses of the Kyragein's powers.

Originally used as the source of magic for the protective covering about the gem itself, the powers were later also used during the construction of the wondrous Castle Kyrandia.

The descendants of these early craftsmen passed on knowledge of the magic to the following generations. Each generation added to the knowledge, and expanded the applications to various sites throughout Kyrandia.

Many years later, abuse of the magical powers became common and the magic was used dully for even simple tasks. As a result, Queen Thella the Strict created the Order of Royal Mystics to organize and control all magic from the Kyragein. Choosing from among those stone masons possessing knowledge of the various forms of magic, Queen Thella established the four mystical disciplines of Alchemy, Spirituality, Sorcery, and Gem Lore.

The Royal Mystics celebrate their birthth origins each year with the Festival of Mortar, which is believed to be the luckiest week of the year.

During the reign of King Bernad the Fourth, nearby nations became jealous of Kyrandia's prosperity and declared war. Several long years of brutal attacks almost ruined Kyrandia. Reluctant to use magic as an offensive weapon, King Bernad eventually employed the magic of the Kyrigem to turn the invading armies against the evil of their own commanders. Thus began the friendly alliances that endure today with Kyrandia's neighboring lands.

Benjamin the Gardner, nephew of King Bernad, and first king of the modern lineage, spent his lengthy tenure occupied with the emphatic re-creation of the forests and natural wonders that had been so horribly destroyed by the invading armies during his childhood.

The Royal Mystics assisted Benjamin in his work, and installed many of the magical natural wonders that exist to this day. Many historians also credit Pantus, a tailor in the court at Kyrandia, with the invention of trousers during this period.

Recent history has not been kind to Kyrandia. The enlightened reign of King William the Generous ended tragically not long ago when Malcolm, a friend of the family and juster to the court, murdered both King and Queen, and seized the Kyrigem.

For a brief and terrifying moment, Kyrandia was at the mercy of Malcolm. Fortunately, Kallik, chief of the Mystics and father of the slain queen, was able to create a magical seal that prevented Malcolm from leaving the castle.

Fearing for the safety of his grandson, Kallik chose to leave the palace and raise young Brandon in a rural area beyond the Timbermist woods and far away from the castle now inhabited by the captive usurper Malcolm.

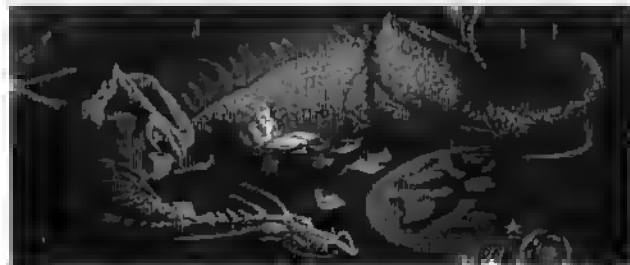
Orphaned as an infant, and sole heir to the throne of Kyrandia, Brandon has been kept ignorant of his royal status by his protective grandfather.

Despite its long and glorious history, all is not well in Kyrandia today. Denied further access to the Kyrigem, the Royal Mystics are unable to replenish their magical stores.

Reserves are scarce, and the Mystics have been forced to disassemble more primitive enchantments every year in an effort to maintain power for the spell which restrains Malcolm.

Now grown to adulthood, Brandon will soon be drawn into the madness of Malcolm. Alone in his confinement, and unable to escape, Malcolm has carefully planned his revenge. He has worked against the hands that hold him and plotted against all Kyrandia, as none would crown him king.

At this very moment the shackles which held Malcolm have failed! Malcolm has broken free, and his vengeful spite has already begun to destroy the land. Brandon is Kyrandia's only hope. You must guide him before it is too late! Focus your magic. Restore the Kyrigem, and claim your rightful place in the Legend of Kyrandia!

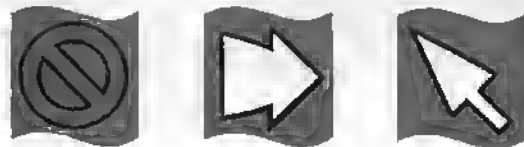


The Game Screen

The game screen in Kyrandia consists of several areas that are easily distinguished. The upper portion of the screen displays the "game play" area. The lower portion of the screen displays the message box, options button, amulet and the inventory/knapsack.



All of the game play is controlled with your mouse or with your keyboard. Moving the mouse simultaneously moves the pointer arrow (cursor) on the computer screen. Clicking with the mouse, controls the actions of Kyrandia's main character, Brandon. Brandon will walk to a location you click on the screen, or into the next scene if you click when the cursor is at the screen edge. (You'll notice the cursor changes to a different kind of pointer arrow). If the cursor changes to a "no go" sign, that is an indication that Brandon cannot walk off the screen at that edge.



The keyboard controls are similar in function to those for using a mouse. The pointer arrow is maneuvered using the numeric keypad. Once you have positioned the pointer where desired, press the [enter] key or the [space bar] to initiate action from the game.

Carrying On In Kyrandia

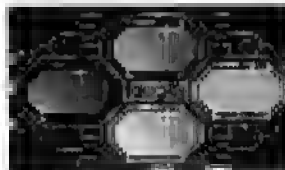


Our hero can pick up, carry, and use many of the objects found in Kyrandia. All the action is controlled with the cursor. For example, Brandon will pick up the apple that is hidden in the pot in his house if you position the pointer on the pot and click. The cursor will assume the shape of an apple. This indicates that Brandon has possession of the apple, and can now "use" it.

Or you can have Brandon stash the apple away in his knapsack by moving the apple-cursor to one of the inventory slots on the lower screen and clicking on it. The cursor will resume the pointer shape and the slot will now have an apple in it. Clicking again on the apple will pick the apple up again. Brandon can also "drop" an object if you try to click the object-cursor in the game play area. Clicking on Brandon while the object is the cursor will have Brandon look at or use the object.

Some things in the game cannot be picked up by Brandon, but get used in some other fashion. Clicking on interesting looking items will probably elicit some comment from Brandon, and may also have surprising results, as clicking on the pot revealed the hidden apple.

Brandon knows a lot of people in Kyrandia, and if he doesn't, he's very good about introducing himself. If you meet a character you'd like to talk with, simply click on them and Brandon will initiate a conversation. Valuable information is gained, but you will often have to perform some service for the information.



Below the "game play" area is the "interface screen." This is where you can customize the game through the OPTIONS button on the left. OPTIONS allows you to save or load a saved game, to set game

controls such as walk and text speed, or turn the music or sound effects off or on, or to quit the game.

In the middle of the interface screen are the inventory slots. This is Brandon's "knapsack." Objects that you and he find interesting can be placed in the knapsack for him to carry around with him in the game.

Unfortunately, Brandon has a limited number of slots, so you sometimes have to choose carefully what to carry. It's a good idea to stockpile objects when you're about to move on to the next chapter of the game. That way you won't have to look back too much if you discover you need something later.

Finally, the right side of the interface screen is Brandon's magic amulet. You must help Brandon locate the amulet. When he has possession of the amulet, a gold frame will appear. Brandon will need to activate the amulet gems, each of which contains a particular magic spell.

Between the game play area and the interface area lies the message box. Text displayed there indicates such things as a description of the scene Brandon is in or the action accomplished by Brandon. For example, when you pick up the apple the message "Apple Taken" appears in the message box. Placing the apple in Brandon's knapsack changes the text to "Apple Placed."

ADDITIONAL NOTES

To use the *Kyrandia* CD WindowsTM icons included with this game, install the game as described in quick start on the back of this manual. Click once on the **KYRACD** icon and press Alt-Enter (or select Properties under the File menu). Click on the *Kyrandia* icon shown and click on "OK." Click "OK" once again to save the selection. Repeat the process for **KYRACD** setup.

Since the Roland MT32 and LAPC cards do not support digitized voice, you will need another sound card, such as a Sound Blaster, Sound Blaster Pro or AdLib Gold to hear the speech.

If you need more XMS to run *Kyrandia*, consult the README file on the CD. This has detailed instructions on how to modify your system to allow for more free memory.

Run SETUP.EXE to change your sound card or monitor configuration. Click on the OPTIONS button to SAVE or LOAD a saved game, or to set GAME CONTROLS such as walking speed, music, or sound effects. Text speed is not variable if the game is playing in VOICED mode.

L'Histoire de Kyrandia

Situé au cœur des forêts anciennes, le monde enchanté de Kyrandia est considéré depuis bien longtemps comme le plus magique de tous les anciens royaumes.

Plusieurs siècles avant le début de notre histoire, le roi Guillaume Premier conclut une alliance avec le Royaume Naturel, ce qui permit aux habitants de Kyrandia et du Royaume Naturel de s'assurer et d'affaiblir ensemble un plan de protection mutuelle.

Une précieuse pierre précieuse, maintenant connue sous le nom de Kyragemine, émergea de la terre, à l'endroit même où le roi Guillaume se trouvait.

Cette pierre précieuse fut ensuite remise aux habitants de Kyrandia en guise de symbole de l'alliance sacrée, et il incombait à la famille royale d'assurer la protection du Kyragemine.

Avant la découverte du Kyragemine, l'utilisation de la magie n'existait que sous la forme de pouvoirs isolés et temporels. Le Kyragemine, doté d'un grand nombre de pouvoirs magiques, donna au monde de Kyrandia la magie la plus puissante des royaumes de l'époque. Les simples tailleurs de pierre, à qui l'on donna la tâche difficile de construire une ville pour abriter la pierre magique, utilisèrent les pouvoirs du Kyragemine pour la première fois.

À l'origine, on se servait des pouvoirs comme d'une source magique destinée à protéger la pierre précieuse, puis l'on y recourut à intervalles plus tard, lors de la construction du Château de Kyrandia. Les descendants de ces anciens artisans transmettent leur connaissance de la magie aux générations suivantes. Chaque génération y ajouta d'autres connaissances, et étendit ses usages à plusieurs régions du Kyrandia. Bien plus tard, il devint tellement commun d'utiliser des pouvoirs magiques que l'on en vint même à les utiliser pour effectuer les tâches les plus simples. En conséquence, la Reine Thélia la Sévère créa l'Ordre des Mystiques Royaux afin d'organiser et de contrôler les pouvoirs magiques du Kyragemine. Choisis parmi les tailleurs de pierre eux ayant une connaissance approfondie de la magie, la Reine Thélia établit quatre disciplines mystiques: l'Alchimie, la Spirituelle, les Parchemins, et la Tradition de

la Pierre Précieuse. Tous les ans l'Ordre des Mystiques Royaux célèbre ses humbles origines au Festival de Mortar. C'est, selon la légende, une des semaines les plus heureuses de l'année.

Durant le règne du roi Bernard IV, certaines nations voisines devinrent jalouses de la prospérité du Kyrandia et déclenchèrent la guerre. Saouls à de brutales attaques provoquant de nombreuses morts, le Royaume fut pratiquement détruit. Le Roi Bernard, qui hésitait à se servir de la magie comme d'une arme offensive, se décida enfin à recourir à la magie du Kyragemine afin de retourner les armées ennemies contre leurs propres chefs. Ainsi furent créées les alliances d'utilité qui existent encore de nos jours avec les nations voisines.

Benjamin le Jardinier, neveu du Roi Bernard, et premier roi de la nouvelle lignée, se donna la tâche difficile, pendant toute la durée de son très long règne, de faire revivre les forêts et les merveilles naturelles qui avaient été détruites par les invasions ennemies durant son enfance. L'Ordre des Mystiques assista Benjamin dans sa tâche en créant un grand nombre des merveilles naturelles magiques qui existent encore aujourd'hui. Beaucoup d'historiens racontent également qu'un tailleur de la cour de Kyrandia inventa le pontillon à la même époque.

Cependant, la paix au Kyrandia fut récemment troublée après l'assassinat du Roi et de la Reine par Malcolm, l'ennemi de la cour, et ami de la famille, qui s'empara du Kyragemine. Ainsi prit fin le règne paisible du Roi Guillaume le Généreux.

Kyrandia se trouve donc à merci de Malcolm. Heureusement ce terrible moment ne fut que de



courte durée, Kallik, chef de l'Ordre des Mystiques, et père de la défunte reine, parvint à créer une intruile magique, retenant Malcolm à l'intérieur du château.

Craignant pour la vie de son petit-fils, Kallik décida de quitter le palais et éleva le jeune Brandon à la campagne. Su suite le benta au delà des bois de Timbermist, loin du château maintenant aux mains de Malcolm, l'usurpateur devenu prisonnier de sa propre conjuguée.

Orphelin dès le plus jeune âge, et seul héritier du trône de Kyandla, Brandon ne savait rien de ses mignes royales, secret bien gardé par un grand-père protecteur.

En dépit d'une langue et glorieuse histoire, rien ne va plus à Kyandla. Se voyant refuser l'accès au Kyragemine, l'Ordre des Mystiques Ryaux est dans l'incapacité de réapprovisionner ses échappes magiques.

Les réserves se font rares, et l'Ordre des Mystiques s'est trouvé obligé de renoncer aux enchantements les plus protecteurs pour tenter de maintenir le sortilège qui retient Malcolm prisonnier à l'intérieur du château.

Brandon, maintenant adulte, sera bientôt attiré par la folie de Malcolm. Ce dernier, prisonnier et seul, a soigneusement préparé sa revanche. Se voyant refuser le couronnement, il n'a cessé de lutter contre les liens qui le retiennent et a empli contre tout le Kyandla.

Au même moment, la malice magique qui retenait Malcolm prisonnier s'évanouit, le libérant et laissant libre cours à l'exécution de sa terrible vengeance. Ce fut le début de la destruction du royaume. Brandon reste maintenant le seul espoir du Kyandla. Vous devez donc le guider avant qu'il ne soit trop tard. Utilisez les pouvoirs magiques. Restituez le Kyragemine, et revenant la place qui vous revient de droit dans la légende de Kyandla.

L'écran jeu

L'écran jeu de Kyandla est divisé en différentes zones facilement reconnaissables. La partie supérieure de l'écran affiche la zone de jeu. La partie inférieure contient la barre de messages, le bouton options, l'amulette et l'inventaire au sac à dos de Brandon.



Cliquer dans Kyrandia

Vous pouvez contrôler le jeu avec la souris ou le clavier. Si vous déplacez la souris, vous déplacez également le pointeur tout seul sur l'écran. Lorsque vous cliquez avec la souris, vous contrôlez les faits et gestes du personnage principal, Brandon. Si vous cliquez sur un élément de l'écran, Brandon s'y rendra; il passera à l'écran suivant si vous avez cliqué sur la bordure de l'écran. (Vous remarquerez que le curseur se transforme en flèche plus épaisse). Si le curseur se transforme en sous-interdit, Brandon ne pourra pas se déplacer dans cette direction.



Le contrôle clavier est similaire au contrôle souris. Vous déplacez le pointeur à l'aide des touches du clavier numérique. Lorsque le pointeur est à l'endroit désiré, appuyez sur la touche [Entrée] ou sur la [Barre d'espace] afin d'activer les différentes fonctions du jeu.

Transporter des objets dans Kyrandia



Notre héros peut ramasser, transporter et utiliser les objets rencontrés dans Kyrandia. Brandon pourra prendre la pomme qu'il se trouve dans sa maison, si vous placez le pointeur sur le pot et cliquez. Le curseur prendra la forme d'une pointe. Cela indique que Brandon est maintenant en possession de la pomme, et qu'il peut l'utiliser.

Il pourra également mettre la pomme dans son sac à dos, si vous placez le curseur pomme sur l'une des cases de l'inventaire, dans la partie inférieure de l'écran, et que

vous cliquez. Le curseur reprendra alors sa forme initiale et la case contiendra la pomme. Si vous cliquez à nouveau sur la pomme, vous l'enlevez de l'inventaire. Brandon peut également lâcher un objet si vous essayez de cliquer le curseur-objet dans la zone de jeu. Si vous cliquez sur Brandon avec le curseur-objet, il observera ou utilisera l'objet.

Certains objets du jeu ne peuvent pas être ramassés par Brandon, mais il peut les utiliser autrement. Si vous cliquez sur un objet intéressant, Brandon fera peut-être un commentaire, à moins que vous n'obteniez des résultats surprenants: ainsi, en cliquant sur le pot, vous avez révélé la pomme cachée.

Brandon connaît beaucoup de monde à Kyralia, et il n'est pas timide. Si vous rencontrez un personnage avec lequel vous voulez parler, cliquez simplement dessus, et Brandon entame la conversation. Vous obtiendrez des informations importantes, mais vous devrez souvent rendre service en échange de ces renseignements.

Au-dessus de la zone de jeu, se trouve l'écran interface. C'est à partir de là que vous pouvez personnaliser le jeu, à l'aide du bouton OPTIONS sur la gauche. Le bouton OPTIONS vous permet de sauvegarder ou de charger un jeu préalablement sauvegardé, de déterminer la vitesse du texte et du déplacement de Brandon, d'activer ou de désactiver la musique ou les effets sonores, ou de quitter le jeu.



Les cases de l'inventaire se trouvent au centre de l'écran interface. C'est le sur à dos de Brandon. Vous pouvez y placer les objets intéressants, afin que Brandon puisse les consulter avec lui aux différents endroits du jeu.

Malheureusement, le nombre de rrs cases est limité, et vous devrez choisir soigneusement ce que vous voulez emporter. Il est conseillé d'empiler les objets à un certain endroit, avant de passer à une nouvelle phase du jeu. Si vous avez besoin d'un de rrs objets par la suite, vous n'aurez pas un long chemin à faire.

L'amulette magique de Brandon se trouve à droite de l'écran. Vous devez aider Brandon à localiser l'amulette. Lorsqu'il est en possession de l'amulette, un événement rituel apparaît. Brandon doit activer les gemmes de l'amulette, car elles contrôlent toutes au sort différent.

La barre de messages se trouve entre la zone de jeu et l'écran d'interface. Le texte qui s'y affiche correspond à la description de la scène dans laquelle se trouve Brandon, ou à l'action qu'il vient d'accomplir. Lorsque vous ramassez une pomme, le message "Pomme prise" apparaît dans la barre de messages. Si vous mettez la pomme dans le sac à dos, le message "Pomme placée" apparaîtra à la place.

NOTES SUPPLEMENTAIRES

Pour utiliser les icônes *Kyralia* CD Windows™ de ce jeu, installez ce dernier comme indiqué dans la section "Démarrage rapide", se trouvant au dos de ce manuel. Cliquez une fois sur l'icône KYRACD et appuyez sur Alt-Entrée (ou sélectionnez Propriétés dans le menu Fichier). Cliquez sur l'icône *Kyralia*, puis sur "OK". Cliquez à nouveau sur "OK" pour sauvegarder la sélection. Utilisez ce procédé pour la configuration de KYRACD.

Comme les cartes Roland MT32 et LAPC ne supportent pas les voix digitalisées, vous aurez besoin d'une autre carte sonore, telle que Sound Blaster, Sound Blaster Pro ou Adlib Gold pour entendre le dialogue.

Si vous avez besoin de plus de mémoire XMS pour faire fonctionner *Kyralia*, lisez le fichier README du CD. Vous y trouverez des instructions détaillées qui vous permettent de modifier votre système afin de libérer plus de mémoire.

Lancez SETUP.EXE pour modifier la configuration de votre carte sonore ou de votre moniteur. Cliquez sur le bouton OPTIONS afin de SAUVEGARDER ou de CHARGER un jeu sauvegardé, ou pour régler les CONTROLES DU JEU, entrant la vitesse de déplacement, la musique ou les effets sonores. La vitesse du texte ne peut pas être modifiée si le DIALOGUE est activé.

Die Geschichte Kyrandias

Tief in den uralten Wäldern liegt das verzauberte Land Kyrandia, das seit langem als das wunderlichste aller alten Königreiche bekannt ist.

Viele Jahrhunderte vor Beginn unserer Geschichte schloß König William der Erste ein Bündnis mit dem Reich der Natur. Alle Bewohner Kyrandias und der umliegenden Welt wurden Partner in einem Abkommen zu gegenseitiger Fürsorge und Schutz. An der Stelle, an der König William stand, stieg ein gewaltiger Edelstein aus dem Boden hervor, der jetzt als der Kyragem bekannt ist.

Der Edelstein war ein Geschenk der Erde an die Menschen von Kyrandia als Zeichen für diesen heiligen Bund. Die königliche Familie war für den Schutz des Kyragems verantwortlich. Vor dem Erscheinen des Kyragems gab es nur zusammenhängende und vergängliche Bruchstücke einer Magie. Der Kyragem hat jedoch die magischen Kräfte so konzentriert und verstärkt, daß sie in Kyrandia besser wirken als in jedem anderen menschlichen Königreich.

Die einfachen Steinmetze, die mit der schwierigen Aufgabe beauftragt waren, ein Gewölbe zu bauen, in dem der magische Edelstein aufbewahrt werden sollte, setzten dessen magische Kraft als erste ein. Die seltenen Kräfte, mit denen zuerst nur der Schutz des Steins selbst garantiert werden sollte, wurden später nach dem Bau des wunderbaren Schlosses von Kyrandia benutzt. Die Nachfahren dieser frühen Handwerker gaben ihr magisches Wissen an die folgenden Generationen weiter. Jede Generation ergänzte dieses Wissen weiter und wendete es nach und nach überall in Kyrandia an. Viele Jahre später hatte man sich an den Einsatz von Magie so gewöhnt, daß sie sogar für die einfachsten Tätigkeiten mißbraucht wurde. Daraufhin gründete Königin Thelia die Gestränge der "Orden der königlichen Mystiker", um die Zügel der Kyragems zu lenken und zu überwachen. Mit Hilfe jener Steinmetze,

die sich in den verschiedenen Arten von Magie auskannten, stellte Königin Thelia die vier mystischen Disziplinen Alchemie, Spiritualismus, Schriftkunde und Edelsteinlehre auf. Die königlichen Mystiker lehren jedes Jahr ihre beschreibende Herkunft mit dem Mürbfest. Diese Woche soll angeblich dem ganzen Land mehr Glück bringen als jede andere im Jahr. Während der Regierungszeit Bernards des Vierten wurden die benachbarten Staaten so neidisch auf Kyrandias Reichtum, daß sie dem Land den Krieg erklärten. Nach vielen Jahren brutaler Angriffe von Kyrandia fast geschlagen, König Bernard, der die Kraft des Kyragems nicht als Angriffswaffe einsetzen wollte, benutzte sie schließlich, um die einfallenden Truppen gegen ihre eigenen grausamen Kommandanten zu wenden. Damit begannen die freundschaftlichen Beziehungen mit den Nachbarländern, die bis heute bestehen.

Benjamin der Glühner, Neffe von König Bernard und der erste König der neuen Linie, verbrachte seine lange Regierungszeit damit, die Wälder und anderen Naturwunder wieder herzustellen, die in der Zeit seiner Kindheit von den rühmstüchtigen Truppen so furchtbar zerstört worden waren. Die königlichen Mystiker unterstützten Benjamin bei seiner Aufgabe und stellten viele der magischen Naturwunder wieder her, die noch heute zu sehen sind. Viele Historiker glauben außerdem, daß Pannus, ein Schmied aus kyrandischen Hof, in dieser Zeit die Hosen erfand. Die jüngere Geschichte hat es mit Kyrandia nicht so gut gemeint. Vor nicht langer Zeit endete die weite Herrschaft von König William dem Großzügigen auf tragische Weise, als Malcolm, ein Freund der Familie und Hofmann im Schloß, den König und seine Königin ermordete und den Kyragem an sich riß.

Einen kurzen und sehr rüchlichen Moment lang war Kyrandia dem verräterischen Malcolm vollkommen ausgeliefert. Glücklicherweise gelang es Kallak, dem Anführer der Mystiker und Vater der ermordeten Königin, einen magischen Bann zu reizen, der Malcolm daran hinderte, das Schloß zu verlassen.

Kallak suchte um die Sicherheit seines Enkels und beschloß daher, den jungen Brandon in einer

ländlichen Gegend jenseits der Timbermist-Wälder großgezogen, weit von dem Schloß entfernt, in dem nun der gefangene Thronfolger Malcolm herrsche.

Sein Großvater hat dem in früher Kindheit verwaiseten Brandon, dem einzigen Erben des Throns von Kyrandia, seine königliche Herkunft verschwiegen, um ihn zu schützen.

In Kyrandia steht heute trotz seiner langen und glorreichen Vergangenheit nicht alles zum Besten. Die königlichen Mystiker, denen der Zugang zum Kyrgem verwehrt ist, können ihre magischen Kräfte nicht mehr erneuern.

Die Reserven werden langsam knapp, da die Mystiker immer mehr magische Schutzvorrichtungen abbauen mußten, um die Kraft des Zaubers, der Malcolm zurückhält, zu bewahren.

Brandon, der inzwischen erwachsen ist, wird bald in Malcolms wahnstinnige Handlungen hineingezogen werden. Malcolm hat in der Einsamkeit seines Gefängnisses, ohne Aussicht auf Entkommen, sorgfältig seine Rache geplant. Er hat gegen die Fesseln, die ihn halten, Maßnahmen ergriffen und ganz Kyrandia Rache geschworen, da ihn niemand zum König krönen wollte. Genau in diesem Moment sind die Fesseln, die Malcolm zurückgehalten haben, gefallen! Malcolm ist in Freiheit, und seine blauen Rachegefühle haben bereits Zerstörung über das Land gebracht. Brandon ist Kyrandias einzige Hoffnung. Führen Sie ihn, bevor es zu spät ist. Benutzen Sie Ihre Magie, Erobern Sie den Kyrgem, und erwerben Sie sich Ihren verdienten Platz in der Legende von Kyrandia!



Der Spielbildschirm

Der Spielbildschirm von "Kyrandia" ist deutlich in mehrere Bereiche aufgeteilt, die leicht zu erkennen sind. Den oberen Teil nimmt das "Spielfeld" ein. Im unteren Abschnitt befinden sich die Mitteilungsleiste, der "Optionen"-Kasten, das Amulett und die Besitztümer/der Rucksack.



Brandon

Optionen

Amulett

Mitteilungsleiste

Besitz/Rucksack

Klicken durch Kyrandia

Der gesamte Verlauf des Spiels kann mit der Maus oder der Tastatur gesteuert werden. Die Maus ist mit dem Pfeil (Cursor) auf dem Bildschirm verbunden. Er folgt stets immer genau den Bewegungen Ihrer Maus auf dem Bildschirm nach. Die Aktionen Brandlons, der wichtigsten Spielfigur in "Kyrandia", werden gesteuert, indem Sie mit der Maus bestimmte Stellen auf dem Bildschirm anklicken. Brandon wird zu der von Ihnen angeklickten Stelle laufen oder sich in eine neue Szene begeben, wenn sich beim Anklicken der Cursor am Bildschirmrand befindet. (Sie werden bemerken, daß sich der Cursor dann in einen andersartigen Pfeil verwandelt.) Erscheint anstelle des Pfeils ein Verbotssymbol, dann bedeutet dies, daß Brandon den Bildschirm nach dieser Seite hin nicht verlassen kann.



Die Tastatursteuering für "Kyrandia" ähnelt in ihren Funktionen dem Spiel mit der Maus. Der Bildschirmzeiger kann mit den Tasten des Ziffernblocks bewegt werden. Steht der Zeiger dort, wo Sie ihn haben möchten, dann wird durch das Drücken der ENTER-Taste oder der LEERTASTE eine Aktion im Spiel aufgerufen.

Handhabung von Gegenständen



Sie können den Helden viele der Gegenstände in Kyrandia aufheben, tragen und benutzen lassen, indem Sie diese Aktionen mit dem Cursor steuern. Ein Beispiel: Brandon kann den Apfel nehmen, der im Topf bei ihm zuhause versteckt ist, wenn Sie den Zeiger auf den Topf ziehen und diesen anklicken. Daraufhin erscheint ein Apfel anstelle des Zeigers. Damit wird angezeigt, daß der Apfel nun in Brandlons Besitz ist und er ihn benutzen kann.

Sobald der Zeiger sich in den Apfel verwandelt hat, kann Brandon ihn beliebig verwenden, z.B. in seinen Rucksack stecken. Ziehen Sie den Apfel dazu in eines der Besitzfelder innerhalb des Szenenbildes hinunter, und drücken Sie zum Loslassen den Mausknopf. Der Apfel befindet sich dann nicht in einem der Fächer, und der Cursor nimmt wieder seine pfeilförmige Gestalt an. Durch erneutes Anklicken kann der Apfel wieder aufgenommen werden.

Brandon kann einen Gegenstand auch "fallenlassen", wenn Sie den als Gegenstand dargestellten Cursor im Spielbereich anklicken. Klicken Sie dagegen Brandon an, wird er den entsprechenden Gegenstand betrachten oder benutzen.

Es gibt außerdem eine Reihe von Gegenständen in Kyrandia, die Brandon nicht aufheben oder benutzen kann. Werden sie jedoch angeklickt, dann wird Brandon wahrscheinlich eine Bemerkung dazu

machen. Vielleicht erleben Sie aber auch eine Überraschung, denn durch Anklicken des Tüpfles wird zum Beispiel der verstrickte Apfel gezeigt.

Brandon kennt eine Menge Leute in Kyrandia, und es gelingt ihm, sich mit Freunden schnell anzutreffen. Treffen Sie jemanden, mit dem Sie sich gern unterhalten möchten, dann klicken Sie die Person eintrich an. Brandon verwickelt sie daraufhin in ein Gespräch. Sie können dadurch wertvolle Informationen erhalten, müssen aber häufig als Gegenleistung der Person einen bestimmten Dienst erweisen.

Unterhalb des "Spielfeldes" befindet sich der "Spielerbildschirm". Hier können Sie das Spiel mit Hilfe des Optionen-Knopfes auf der linken Seite des Bildschirms nach Ihren Wünschen verändern.

Sie können mit OPTIONEN ein bereits gespeichertes Spiel laden oder erneut sichern, Spielbeendungen, wie z.B. die Lauf- und Textgeschwindigkeit, einstellen, die Musik und Soundeffekte ein- und ausschalten oder das Spiel verlassen.

In der Mitte des Spielerbildschirms befinden sich Besitztümer, die Brandons "Rucksack" darstellen. Alle Gegenstände, die Sie oder Brandon interessant finden, können in seinem Rucksack abgelegt und im Spiel herumgetragen werden.

Leider steht Brandon nur eine begrenzte Anzahl von Besitztüchern zur Verfügung. Sie müssen



also sorgfältig auswählen, welche Gegenstände sich in seinem Rucksack befinden sollen. Sie könnten sich z.B. noch Vorratslager anlegen, wenn Sie in einen anderen Spielabschnitt übergehen. Sie brauchen dann nicht allzuweit zurückgehen, wenn Sie später bemerken, daß Sie den einen oder anderen Gegenstand benötigen.

Schließlich befindet sich auf der rechten Seite des Spielerbildschirms auch Brandons magisches Arsenal. Sie müssen ihm bei der Suche nach diesem Arsenal helfen. Gefällt es Ihnen, dann erscheint dessen Eintrahmen. Brandon muß anschließend die Edelsteine aktivieren, von denen jeder eine bestimmte Zauberkraft besitzt.

Zwischen dem Spielfeld und dem Spielerbildschirm befindet sich die Mitteilungsfleiste. Der darin gezeigte Text beschreibt z.B. eine gerade ausgeführte Handlung oder die Szene, in der sich Brandon gerade befindet. Wenn Sie den Apfel anklicken, erscheint die Mitteilung "Apfel genommen". Haben Sie ihn in Brandons Rucksack gelegt, lautet der Text "Apfel abgelegt".

ZUSÄTZLICHE BEMERKUNGEN

Wenn Sie die CD Windows™-Icons nutzen, die für Kyrandia mitgeliefert werden, dann installieren Sie das Spiel wie im Abschnitt "Schnellstart" auf der Rückseite dieses Handbuchs beschrieben. Klicken Sie einmal das KYRACD-Icon an, und drücken Sie die Alt- und Enter-Taste gleichzeitig (oder wählen Sie "Datei-Info" (Properties) im Datei-Menü (File)). Klicken Sie das Kyrandia-Icon und anschließend "OK" an. Durch erneutes Anklicken von "OK" sichern Sie diese Wahl. Wiederholen Sie diesen Vorgang für das KYRACD-Setup.

Da die Soundkarten Roland MT32 und LAPC keine digitalisierten Stimmen unterstützen, brauchen Sie eine andere Soundkarte, wie z.B. Sound Blaster, Sound Master Pro oder Adlib 16bit, um die Sprache zu hören.

Benötigen Sie zusätzlichen XMS, um Kyrandia zu betreiben, dann sehen Sie in der README-Datei auf der CD nach. Dort finden Sie genaue Anweisungen dazu, wie Sie Ihr System modifizieren, um mehr Speicherplatz zur Verfügung zu stellen.

Mit SETUP.EXE verändern Sie die Konfiguration Ihrer Soundkarte oder des Monitors. Klicken Sie den OPTIONEN-Knopf an, um ein Spiel zu sichern, ein gespeichertes Spiel zu laden oder die Spielsteuerung, wie Bewegungsgeschwindigkeit, Musik oder Soundeffekte, einzustellen. Die Textgeschwindigkeit kann nicht verändert werden, wenn das Spiel im STIMMEN-Modus betrieben wird.

THE LEGEND OF KYRANDIA IBM CD-ROM CREDITS

Based on the original IBM PC game by
Brett W. Sperry & Michael Legg

U.K. PRODUCTION: Matthew Spall, Catherine Spratt,
John Martin, Robert Mc Grath, Steve Clark.

CAST:

BRANDON	Joe Kneen	MALCOLM	Gary Hyatt
KALLAK	Harley Akers	BRYNN	Brett Sears
TREEFACE	David E. Cousins	DARM	Richard Smith
MERITH	Michael Webster	NOLBY	Pat Collins
BRANDYWINE	Gloria Hoffman	FAUN	Elena Ferranti
PSUEDOBUSHIA	Gary Hyatt	KATHERINE	Julie Stainer
ZANTHIA	Ginnlynn Torrecilla	HERMAN	Gary Hyatt
WILL 'O' WISPS	Gregg Hodges & Karen Lynn White		

RECORDED BY Toti Zani at Midworks, Las Vegas

PRODUCER & VOICE DIRECTION BY Jennifer Swant

LEAD PROGRAMMER Scott K. Bowen

ADDITIONAL PROGRAMMING

Qing Yuan

AUDIO POST PRODUCTION & SPECIAL EFFECTS

Paul S. Mulla

Dwight K. Okahara

Pat Collins

PRODUCT MANAGER

Lyle J. Hall & Scott Dieken

PACKAGING DESIGN

& COORDINATION

Lisa A. Ballan, Lauren Rifkin

SPECIAL THANKS TO

Lisa Marcinko, Izzy Izaguirre, Kevin Norr, Jeff Wigner

QUALITY ASSURANCE

Glenn Sperry, Michael Lightner, William Foster, Jesse Clemis,
Michael Gutar, Michael Glusceki, Eugene Martin, Justin Norr,
Top Star Computer Service

ARTISTS

Rick Parks, Louise Sandoval, Elie Arabian, Judith Peterson,
Joseph B. Hewitt IV, Ren Olsen, Eric Skulis, Aaron Powell



PABLES AND FRIENDS and THE LEGEND OF KYRANDIA

are trademarks of Westwood Studios, Inc.

© 1992, 1993 Westwood Studios, Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.

Virgin Games Ltd.

338a Ludbroke Grove, London W10 5AH

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Windows is a trademark of Microsoft Corporation.

SYSTEM REQUIREMENTS

Required: IBM 386, 16 MHz or 100MHz compatible PC system or better, DDS 5.11 or better, 640K RAM,
VGA/MCGA graphics, Hard Drive, MPC standard, CD-ROM drive, CD-ROM driver software MSCDEX 2.1
or better, MicrosoftTM compatible mouse and mouse driver.

For VOICE: SoundBlaster Pro, SoundBlaster, Adlib Gold, ProAudio Spectrum.

For SOUND: SoundBlaster Pro, SoundBlaster, Adlib Gold, Adlib.

Pro Audio Spectrum, Roland MT-32/LAPC-1

RECOMMENDED: Windows 3.1 or better, MPC compatible,